Roi Noir (il)	Nom :	Description :

Pouvoir du roi : une fois par partie, peut échanger sa place avec la tour de sa couleur (elle doit être sur le plateau).
Restrictions du roi : Le roi ne peut pas sortir du plateau. À 3 en souffrance, il encaisse +1 blessure, et n'est pas prioritaire en cas de mort subite.

Souffrance 1 O 2 O 3 O
Quand on a 3 en souffrance, on est obligé de chercher à tuer le roi adverse. On ignore les contraintes de l'empathie ou des liens (qui d'ordinaire, peuvent interdire de tuer).

Blessure 1 O 2 O 3 O (À 3 blessure, on meurt à la fin du tour)

Trouble 1 O 2 O 3 O (à 3, vous changez de camp)

Empathie :
1 O : impossible de tuer une figurine alliée
2 O : impossible de tuer une figurine adverse
3 O : on se sacrifie pour descendre une figurine à 0 souffrance
(Possibilité de dépenser 1 point d'empathie pour prendre un aspect négatif à la place d'une figurine à portée.)

Lien

Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O
Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O

Quand on nuit à 1 perso en lien : lien +1
Lien à 3 : impossible de tuer la personne (et donc de la tuer).

Possession 1 O 2 O 3 O (à 3, transformation en horla, obligation de tuer une figurine à portée d'attaque, puis disparition définitive en forêt.)

Mauvais œil 1 O 2 O 3 O (à 3, on se fait attaquer par un danger naturel venu d'un arbre adjacent : +1 blessure)

Malchance 1 O 2 O 3 O (à 3, un marqueur négatif augmente au début de chaque tour. Possibilité de perdre un point de malchance à chaque fois qu'on se désigne pour subir un effet négatif.)

Oubli 1 O 2 O 3 O (à 3, amnésie totale. Tout l'historique du personnage est effacé, ses scores de lien, d'arcane et d'oubli sont remis à zéro. La mémoire pouvant servir de monnaie d'échange, on peut obtenir des faveurs ou des objets en prenant +1 oubli)

Arcarne 1 O 2 O 3 O (à 3, on prend +1 trouble. L'arcane peut être dépensée comme monnaie ou pour obtenir des effets magiques)

Reine Noire (elle)	Nom :	Description :

Pouvoir de la reine : si elle meurt, un des arbres de sa couleur devient un pion. Il joue avec les règles de pion et est loyal à sa couleur. S'il arrive dans le bord de la couleur opposée, il devient une reine.

Souffrance 1 O 2 O 3 O
Quand on a 3 en souffrance, on est obligé de chercher à tuer le roi adverse. On ignore les contraintes de l'empathie ou des liens (qui d'ordinaire, peuvent interdire de tuer).

Blessure 1 O 2 O 3 O (À 3 blessure, on meurt à la fin du tour)

Trouble 1 O 2 O 3 O (à 3, vous changez de camp)

Empathie :
1 O : impossible de tuer une figurine alliée
2 O : impossible de tuer une figurine adverse
3 O : on se sacrifie pour descendre une figurine à 0 souffrance
(Possibilité de dépenser 1 point d'empathie pour prendre un aspect négatif à la place d'une figurine à portée.)

Lien

Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O
Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O

Quand on nuit à 1 perso en lien : lien +1
Lien à 3 : impossible de nuire à la personne (et donc de la tuer).

Possession 1 O 2 O 3 O (à 3, transformation en horla, obligation de tuer une figurine à portée d'attaque, puis disparition définitive en forêt.)

Mauvais œil 1 O 2 O 3 O (à 3, on se fait attaquer par un danger naturel venu d'un arbre adjacent : +1 blessure)

Malchance 1 O 2 O 3 O (à 3, un marqueur négatif augmente au début de chaque tour. Possibilité de perdre un point de malchance à chaque fois qu'on se désigne pour subir un effet négatif.)

Oubli 1 O 2 O 3 O (à 3, amnésie totale. Tout l'historique du personnage est effacé, ses scores de lien, d'arcane et d'oubli sont remis à zéro. La mémoire pouvant servir de monnaie d'échange, on peut obtenir des faveurs ou des objets en prenant +1 oubli)

Arcarne 1 O 2 O 3 O (à 3, on prend +1 trouble. L'arcane peut être dépensée comme monnaie ou pour obtenir des effets magiques)

Fou Noir (iel)	Nom :	Description :

Pouvoir du fou : au lieu de piocher une carte Évenement, en pioche deux, choisit sa préférée et défausse l'autre.

Souffrance 1 O   2 O   3 O
Quand on a 3 en souffrance, on est obligé de chercher à tuer le roi adverse. On ignore les contraintes de l'empathie ou des liens (qui d'ordinaire, peuvent interdire de tuer).

Blessure 1 O   2 O   3 O (À 3 blessure, on meurt à la fin du tour)

Trouble 1 O   2 O   3 O (à 3, vous changez de camp)

Empathie :
1 O : impossible de tuer une figurine alliée
2 O : impossible de tuer une figurine adverse
3 O : on se sacrifie pour descendre une figurine à 0 souffrance
(Possibilité de dépenser 1 point d'empathie pour prendre un aspect négatif à la place d'une figurine à portée.)

Lien

Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O
Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O

Quand on nuit à 1 perso en lien : lien +1
Lien à 3 : impossible de nuire à la personne (et donc de la tuer).

Possession 1 O   2 O   3 O (à 3, transformation en horla, obligation de tuer une figurine à portée d'attaque, puis disparition définitive en forêt.)

Mauvais œil 1 O   2 O   3 O (à 3, on se fait attaquer par un danger naturel venu d'un arbre adjacent : +1 blessure)

Malchance 1 O   2 O   3 O (à 3, un marqueur négatif augmente au début de chaque tour. Possibilité de perdre un point de malchance à chaque fois qu'on se désigne pour subir un effet négatif.)

Oubli 1 O   2 O   3 O (à 3, amnésie totale. Tout l'historique du personnage est effacé, ses scores de lien, d'arcane et d'oubli sont remis à zéro. La mémoire pouvant servir de monnaie d'échange, on peut obtenir des faveurs ou des objets en prenant +1 oubli)

Arcarne 1 O   2 O   3 O (à 3, on prend +1 trouble. L'arcane peut être dépensée comme monnaie ou pour obtenir des effets magiques)

Cavalier Noir (il, elle ou iel)	Nom :	Description :

Pouvoir du cavalier : peut entrer en jeu sur n'importe quelle case du plateau (mais doit quand même tirer une carte Entrée).
Peut aussi tuer sans prendre +1 blessure ni +1 empathie (a quand même accès à un souvenir de sa victime).

Souffrance 1 O   2 O   3 O
Quand on a 3 en souffrance, on est obligé de chercher à tuer le roi adverse. On ignore les contraintes de l'empathie ou des liens (qui d'ordinaire, peuvent interdire de tuer).

Blessure 1 O   2 O   3 O (À 3 blessure, on meurt à la fin du tour)

Trouble 1 O   2 O   3 O (à 3, vous changez de camp)

Empathie :
1 O : impossible de tuer une figurine alliée
2 O : impossible de tuer une figurine adverse
3 O : on se sacrifie pour descendre une figurine à 0 souffrance
(Possibilité de dépenser 1 point d'empathie pour prendre un aspect négatif à la place d'une figurine à portée.)

Lien

Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O
Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O

Quand on nuit à 1 perso en lien : lien +1
Lien à 3 : impossible de nuire à la personne (et donc de la tuer).

Possession 1 O   2 O   3 O (à 3, transformation en horla, obligation de tuer une figurine à portée d'attaque, puis disparition définitive en forêt.)

Mauvais œil 1 O   2 O   3 O (à 3, on se fait attaquer par un danger naturel venu d'un arbre adjacent : +1 blessure)

Malchance 1 O   2 O   3 O (à 3, un marqueur négatif augmente au début de chaque tour. Possibilité de perdre un point de malchance à chaque fois qu'on se désigne pour subir un effet négatif.)

Oubli 1 O   2 O   3 O (à 3, amnésie totale. Tout l'historique du personnage est effacé, ses scores de lien, d'arcane et d'oubli sont remis à zéro. La mémoire pouvant servir de monnaie d'échange, on peut obtenir des faveurs ou des objets en prenant +1 oubli)

Arcarne 1 O   2 O   3 O (à 3, on prend +1 trouble. L'arcane peut être dépensée comme monnaie ou pour obtenir des effets magiques)

Tour Noire (il, elle ou iel)	Nom :	Description :

Pouvoir de la tour : Peut couper un arbre une fois par partie, moyennent un déplacement permettant de prendre le pion.

Souffrance 1 O 2 O 3 O
Quand on a 3 en souffrance, on est obligé de chercher à tuer le roi adverse. On ignore les contraintes de l'empathie ou des liens (qui d'ordinaire, peuvent interdire de tuer).

Blessure 1 O 2 O 3 O (À 3 blessure, on meurt à la fin du tour)

Trouble 1 O 2 O 3 O (à 3, vous changez de camp)

Empathie :
1 O : impossible de tuer une figurine alliée
2 O : impossible de tuer une figurine adverse
3 O : on se sacrifie pour descendre une figurine à 0 souffrance
(Possibilité de dépenser 1 point d'empathie pour prendre un aspect négatif à la place d'une figurine à portée.)

Lien

Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O
Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O

Quand on nuit à 1 perso en lien : lien +1
Lien à 3 : impossible de nuire à la personne (et donc de la tuer).

Possession 1 O 2 O 3 O (à 3, transformation en horla, obligation de tuer une figurine à portée d'attaque, puis disparition définitive en forêt.)

Mauvais œil 1 O 2 O 3 O (à 3, on se fait attaquer par un danger naturel venu d'un arbre adjacent : +1 blessure)

Malchance 1 O 2 O 3 O (à 3, un marqueur négatif augmente au début de chaque tour. Possibilité de perdre un point de malchance à chaque fois qu'on se désigne pour subir un effet négatif.)

Oubli 1 O 2 O 3 O (à 3, amnésie totale. Tout l'historique du personnage est effacé, ses scores de lien, d'arcane et d'oubli sont remis à zéro. La mémoire pouvant servir de monnaie d'échange, on peut obtenir des faveurs ou des objets en prenant +1 oubli)

Arcarne 1 O 2 O 3 O (à 3, on prend +1 trouble. L'arcane peut être dépensée comme monnaie ou pour obtenir des effets magiques)

	Nom :	Description :

Pouvoir :

Souffrance 1 O 2 O 3 O
Quand on a 3 en souffrance, on est obligé de chercher à tuer le roi adverse. On ignore les contraintes de l'empathie ou des liens (qui d'ordinaire, peuvent interdire de tuer).

Blessure 1 O 2 O 3 O (À 3 blessure, on meurt à la fin du tour)

Trouble 1 O 2 O 3 O (à 3, vous changez de camp)

Empathie :
1 O : impossible de tuer une figurine alliée
2 O : impossible de tuer une figurine adverse
3 O : on se sacrifie pour descendre une figurine à 0 souffrance
(Possibilité de dépenser 1 point d'empathie pour prendre un aspect négatif à la place d'une figurine à portée.)

Lien

Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O
Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O

Quand on nuit à 1 perso en lien : lien +1
Lien à 3 : impossible de nuire à la personne (et donc de la tuer).

Possession 1 O 2 O 3 O (à 3, transformation en horla, obligation de tuer une figurine à portée d'attaque, puis disparition définitive en forêt.)

Mauvais œil 1 O 2 O 3 O (à 3, on se fait attaquer par un danger naturel venu d'un arbre adjacent : +1 blessure)

Malchance 1 O 2 O 3 O (à 3, un marqueur négatif augmente au début de chaque tour. Possibilité de perdre un point de malchance à chaque fois qu'on se désigne pour subir un effet négatif.)

Oubli 1 O 2 O 3 O (à 3, amnésie totale. Tout l'historique du personnage est effacé, ses scores de lien, d'arcane et d'oubli sont remis à zéro. La mémoire pouvant servir de monnaie d'échange, on peut obtenir des faveurs ou des objets en prenant +1 oubli)

Arcarne 1 O 2 O 3 O (à 3, on prend +1 trouble. L'arcane peut être dépensée comme monnaie ou pour obtenir des effets magiques)

Roi Blanc (il)	Nom :	Description :

Pouvoir du roi : une fois par partie, peut échanger sa place avec la tour de sa couleur (elle doit être sur le plateau).
Restrictions du roi : Le roi ne peut pas sortir du plateau. À 3 en souffrance, il encaisse +1 blessure, et n'est pas prioritaire en cas de mort subite.

Souffrance 1 O 2 O 3 O
Quand on a 3 en souffrance, on est obligé de chercher à tuer le roi adverse. On ignore les contraintes de l'empathie ou des liens (qui d'ordinaire, peuvent interdire de tuer).

Blessure 1 O 2 O 3 O (À 3 blessure, on meurt à la fin du tour)

Trouble 1 O 2 O 3 O (à 3, vous changez de camp)

Empathie :
1 O : impossible de tuer une figurine alliée
2 O : impossible de tuer une figurine adverse
3 O : on se sacrifie pour descendre une figurine à 0 souffrance
(Possibilité de dépenser 1 point d'empathie pour prendre un aspect négatif à la place d'une figurine à portée.)

Lien

Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O
Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O

Quand on nuit à 1 perso en lien : lien +1
Lien à 3 : impossible de nuire à la personne (et donc de la tuer).

Possession 1 O 2 O 3 O (à 3, transformation en horla, obligation de tuer une figurine à portée d'attaque, puis disparition définitive en forêt.)

Mauvais œil 1 O 2 O 3 O (à 3, on se fait attaquer par un danger naturel venu d'un arbre adjacent : +1 blessure)

Malchance 1 O 2 O 3 O (à 3, un marqueur négatif augmente au début de chaque tour. Possibilité de perdre un point de malchance à chaque fois qu'on se désigne pour subir un effet négatif.)

Oubli 1 O 2 O 3 O (à 3, amnésie totale. Tout l'historique du personnage est effacé, ses scores de lien, d'arcane et d'oubli sont remis à zéro. La mémoire pouvant servir de monnaie d'échange, on peut obtenir des faveurs ou des objets en prenant +1 oubli)

Arcarne 1 O 2 O 3 O (à 3, on prend +1 trouble. L'arcane peut être dépensée comme monnaie ou pour obtenir des effets magiques)

Reine Blanche (elle)	Nom :	Description :

Pouvoir de la reine : si elle meurt, un des arbres de sa couleur devient un pion. Il joue avec les règles de pion et est loyal à sa couleur. S'il arrive dans le bord de la couleur opposée, il devient une reine.

Souffrance 1 O 2 O 3 O
Quand on a 3 en souffrance, on est obligé de chercher à tuer le roi adverse. On ignore les contraintes de l'empathie ou des liens (qui d'ordinaire, peuvent interdire de tuer).

Blessure 1 O 2 O 3 O (À 3 blessure, on meurt à la fin du tour)

Trouble 1 O 2 O 3 O (à 3, vous changez de camp)

Empathie :
1 O : impossible de tuer une figurine alliée
2 O : impossible de tuer une figurine adverse
3 O : on se sacrifie pour descendre une figurine à 0 souffrance
(Possibilité de dépenser 1 point d'empathie pour prendre un aspect négatif à la place d'une figurine à portée.)

Lien

Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O
Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O

Quand on nuit à 1 perso en lien : lien +1
Lien à 3 : impossible de nuire à la personne (et donc de la tuer).

Possession 1 O 2 O 3 O (à 3, transformation en horla, obligation de tuer une figurine à portée d'attaque, puis disparition définitive en forêt.)

Mauvais œil 1 O 2 O 3 O (à 3, on se fait attaquer par un danger naturel venu d'un arbre adjacent : +1 blessure)

Malchance 1 O 2 O 3 O (à 3, un marqueur négatif augmente au début de chaque tour. Possibilité de perdre un point de malchance à chaque fois qu'on se désigne pour subir un effet négatif.)

Oubli 1 O 2 O 3 O (à 3, amnésie totale. Tout l'historique du personnage est effacé, ses scores de lien, d'arcane et d'oubli sont remis à zéro. La mémoire pouvant servir de monnaie d'échange, on peut obtenir des faveurs ou des objets en prenant +1 oubli)

Arcarne 1 O 2 O 3 O (à 3, on prend +1 trouble. L'arcane peut être dépensée comme monnaie ou pour obtenir des effets magiques)

Fou Blanc (iel)	Nom :	Description :

Pouvoir du fou : au lieu de piocher une carte Évenement, en pioche deux, choisit sa préférée et défausse l'autre.

Souffrance 1 O 2 O 3 O
Quand on a 3 en souffrance, on est obligé de chercher à tuer le roi adverse. On ignore les contraintes de l'empathie ou des liens (qui d'ordinaire, peuvent interdire de tuer).

Blessure 1 O 2 O 3 O (À 3 blessure, on meurt à la fin du tour)

Trouble 1 O 2 O 3 O (à 3, vous changez de camp)

Empathie :
1 O : impossible de tuer une figurine alliée
2 O : impossible de tuer une figurine adverse
3 O : on se sacrifie pour descendre une figurine à 0 souffrance
(Possibilité de dépenser 1 point d'empathie pour prendre un aspect négatif à la place d'une figurine à portée.)

Lien

Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O
Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O

Quand on nuit à 1 perso en lien : lien +1
Lien à 3 : impossible de nuire à la personne (et donc de la tuer).

Possession 1 O 2 O 3 O (à 3, transformation en horla, obligation de tuer une figurine à portée d'attaque, puis disparition définitive en forêt.)

Mauvais œil 1 O 2 O 3 O (à 3, on se fait attaquer par un danger naturel venu d'un arbre adjacent : +1 blessure)

Malchance 1 O 2 O 3 O (à 3, un marqueur négatif augmente au début de chaque tour. Possibilité de perdre un point de malchance à chaque fois qu'on se désigne pour subir un effet négatif.)

Oubli 1 O 2 O 3 O (à 3, amnésie totale. Tout l'historique du personnage est effacé, ses scores de lien, d'arcane et d'oubli sont remis à zéro. La mémoire pouvant servir de monnaie d'échange, on peut obtenir des faveurs ou des objets en prenant +1 oubli)

Arcarne 1 O 2 O 3 O (à 3, on prend +1 trouble. L'arcane peut être dépensée comme monnaie ou pour obtenir des effets magiques)

Cavalier Blanc (il, elle ou iel)	Nom :	Description :

Pouvoir du cavalier : peut entrer en jeu sur n'importe quelle case du plateau (mais doit quand même tirer une carte Entrée).
Peut aussi tuer sans prendre +1 blessure ni +1 empathie (a quand même accès à un souvenir de sa victime).

Souffrance 1 O 2 O 3 O
Quand on a 3 en souffrance, on est obligé de chercher à tuer le roi adverse. On ignore les contraintes de l'empathie ou des liens (qui d'ordinaire, peuvent interdire de tuer).

Blessure 1 O 2 O 3 O (À 3 blessure, on meurt à la fin du tour)

Trouble 1 O 2 O 3 O (à 3, vous changez de camp)

Empathie :
1 O : impossible de tuer une figurine alliée
2 O : impossible de tuer une figurine adverse
3 O : on se sacrifie pour descendre une figurine à 0 souffrance
(Possibilité de dépenser 1 point d'empathie pour prendre un aspect négatif à la place d'une figurine à portée.)

Lien

Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O
Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O

Quand on nuit à 1 perso en lien : lien +1
Lien à 3 : impossible de nuire à la personne (et donc de la tuer).

Possession 1 O 2 O 3 O (à 3, transformation en horla, obligation de tuer une figurine à portée d'attaque, puis disparition définitive en forêt.)

Mauvais œil 1 O 2 O 3 O (à 3, on se fait attaquer par un danger naturel venu d'un arbre adjacent : +1 blessure)

Malchance 1 O 2 O 3 O (à 3, un marqueur négatif augmente au début de chaque tour. Possibilité de perdre un point de malchance à chaque fois qu'on se désigne pour subir un effet négatif.)

Oubli 1 O 2 O 3 O (à 3, amnésie totale. Tout l'historique du personnage est effacé, ses scores de lien, d'arcane et d'oubli sont remis à zéro. La mémoire pouvant servir de monnaie d'échange, on peut obtenir des faveurs ou des objets en prenant +1 oubli)

Arcarne 1 O 2 O 3 O (à 3, on prend +1 trouble. L'arcane peut être dépensée comme monnaie ou pour obtenir des effets magiques)

Tour Blanche (il, elle ou iel)	Nom :	Description :

Pouvoir de la tour : Peut couper un arbre une fois par partie, moyennent un déplacement permettant de prendre le pion.

Souffrance 1 O 2 O 3 O
Quand on a 3 en souffrance, on est obligé de chercher à tuer le roi adverse. On ignore les contraintes de l'empathie ou des liens (qui d'ordinaire, peuvent interdire de tuer).

Blessure 1 O 2 O 3 O (À 3 blessure, on meurt à la fin du tour)

Trouble 1 O 2 O 3 O (à 3, vous changez de camp)

Empathie :
1 O : impossible de tuer une figurine alliée
2 O : impossible de tuer une figurine adverse
3 O : on se sacrifie pour descendre une figurine à 0 souffrance
(Possibilité de dépenser 1 point d'empathie pour prendre un aspect négatif à la place d'une figurine à portée.)

Lien

Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O
Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O

Quand on nuit à 1 perso en lien : lien +1
Lien à 3 : impossible de nuire à la personne (et donc de la tuer).

Possession 1 O 2 O 3 O (à 3, transformation en horla, obligation de tuer une figurine à portée d'attaque, puis disparition définitive en forêt.)

Mauvais œil 1 O 2 O 3 O (à 3, on se fait attaquer par un danger naturel venu d'un arbre adjacent : +1 blessure)

Malchance 1 O 2 O 3 O (à 3, un marqueur négatif augmente au début de chaque tour. Possibilité de perdre un point de malchance à chaque fois qu'on se désigne pour subir un effet négatif.)

Oubli 1 O 2 O 3 O (à 3, amnésie totale. Tout l'historique du personnage est effacé, ses scores de lien, d'arcane et d'oubli sont remis à zéro. La mémoire pouvant servir de monnaie d'échange, on peut obtenir des faveurs ou des objets en prenant +1 oubli)

Arcarne 1 O 2 O 3 O (à 3, on prend +1 trouble. L'arcane peut être dépensée comme monnaie ou pour obtenir des effets magiques)

	Nom :	Description :

Pouvoir :

Souffrance 1 O 2 O 3 O
Quand on a 3 en souffrance, on est obligé de chercher à tuer le roi adverse. On ignore les contraintes de l'empathie ou des liens (qui d'ordinaire, peuvent interdire de tuer).

Blessure 1 O 2 O 3 O (À 3 blessure, on meurt à la fin du tour)

Trouble 1 O 2 O 3 O (à 3, vous changez de camp)

Empathie :
1 O : impossible de tuer une figurine alliée
2 O : impossible de tuer une figurine adverse
3 O : on se sacrifie pour descendre une figurine à 0 souffrance
(Possibilité de dépenser 1 point d'empathie pour prendre un aspect négatif à la place d'une figurine à portée.)

Lien

Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O
Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O	Avec 1O 2O 3O

Quand on nuit à 1 perso en lien : lien +1
Lien à 3 : impossible de tuer la personne (et donc de la tuer).

Possession 1 O 2 O 3 O (à 3, transformation en horla, obligation de tuer une figurine à portée d'attaque, puis disparition définitive en forêt.)

Mauvais œil 1 O 2 O 3 O (à 3, on se fait attaquer par un danger naturel venu d'un arbre adjacent : +1 blessure)

Malchance 1 O 2 O 3 O (à 3, un marqueur négatif augmente au début de chaque tour. Possibilité de perdre un point de malchance à chaque fois qu'on se désigne pour subir un effet négatif.)

Oubli 1 O 2 O 3 O (à 3, amnésie totale. Tout l'historique du personnage est effacé, ses scores de lien, d'arcane et d'oubli sont remis à zéro. La mémoire pouvant servir de monnaie d'échange, on peut obtenir des faveurs ou des objets en prenant +1 oubli)

Arcarne 1 O 2 O 3 O (à 3, on prend +1 trouble. L'arcane peut être dépensée comme monnaie ou pour obtenir des effets magiques)